

GRADIUS III

FROM THE LEGEND TO THE MYTH



YEAR-END PLAN MIKADO'S 2007

CUSTOM VR. SPECIAL PLAYING GUIDE

■■■ グラディウスIII～伝説から神話へ～

かつてゲームファンを唸らせた「グラディウス」から時を経て、その攻略性や、常に要求されるシビアな操作性で魅了された、熱きゲーマー達の期待に応えるかの如く「グラディウスIII～伝説から神話へ～」が誕生しました。今回のイベントでは、シリーズで最も難易度が高いといわれている本作の1周クリアを目指して頂こうと思います。一度はクリアを諦めた方が、もう一度続けていくきっかけになったり、SFC版でしか遊んだことがないという方に、「モアイボス」や「キューブラッシュ」の魅力を知ってもらえた幸いです。



■■■ プレイする前に知っておきたいこと

この特別バージョンでは、連射機能やステージセレクト、さらにはキューブアタックモードなど、多彩なアレンジが施されています。そしてエディットモードでは、実に様々なカスタマイズが可能となりました。オリジナルでは不可能だった組み合わせで、まったく新しい攻略法が見つかるかもしれません。もちろん今まで通りの4タイプからも選べます。



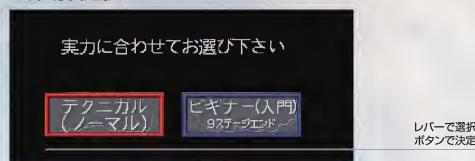
●ノーマルモード



●初期設定画面



●難易度選択



●エディットモード



1・2・3面攻略

●1面…砂漠の前線基地

△ポイント ステージ攻略のパターン化

このゲームは基本的に、パターンの作成によってほぼ100%クリアできるようになっています。いかに早く自分のパターンを作り出すかによってクリアまでかかる時間が大きく違ってきます。特に序盤は、カブセルを全部回収出来るように自分なりのパターンを作ってくれださい。

《地上ハッチ地帯》



《ゴドレイ》

■一番目に来るのは、総軸を自機に合わせ、後から迫ってくるので注意します。

■反射レーザーを撃つると、腕を閉じて短いレーザーを放つので画面の一番上か一番下で避けます。最初の1回だけ短いレーザーを3回撃ってきます。2回目からは4回撃ってきます。

■反射レーザーを避けの順番(回みは反射レーザーの区切りです)



《ピックコアMK. III》

■反射レーザーを撃つると、腕を閉じて短いレーザーを放つので画面の一番上か一番下で避けます。最初の1回だけ短いレーザーを3回撃ってきます。2回目からは4回撃ってきます。

■反射レーザーを避けの順番(回みは反射レーザーの区切りです)

ううまま うまうま うまう うまうま



■火山は、弾の出が少なくなるまで何とか耐え、一気に前に出て砦台、ハッチを処理しに行きます。

《ゴライアス》

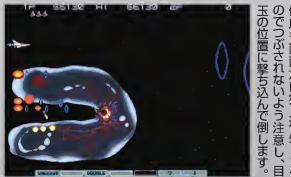
■拡散弾などを同時に自機に向かってくることがあるので注意します。



●2面…無機質の要塞

■前衛でリフレルレーザーを装備します。
■オプションができるだけ逐一に並ぶようにして撃ち込むと早めに倒すことが出来ます。
■突然処理落ちが消えることがありますので、上下の壁に激突しないように注意しましょう。
■泡は前に進むのに専念し、後に行ったものはそのまま画面外に逃ります。
■泡に邪魔されて砦台やハッチの処理が難しいので注意します。
■上下の壁から湧き出てくる泡は、出現後しばらく当たり判定がありません。
■後半に自機を追尾してくるザコが出てくるので、うまく後ろにまわりこんで倒します。

《パブルアイ》



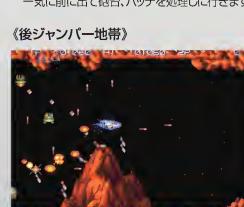
●3面…前半の山場

指針:オプションを使って効率よく敵を倒す

△ポイント オプションの配置 ハッチの処理

ハッチが出てくるザコは大量の弾を放してくれるため、速攻で倒してしまないと肩のように難易度が上がってしまいます。ところが3面からは、このハッチが隠らしく地形に隠れて配置されており、攻撃が届かないものが出てきます。そこでオプションをうまく配置して、いかに早くハッチを潰すかが攻略のポイントになります。

《後ジャンバー地帯》



《フル装備における秒殺》

■自機が近づくと落ちてくる岩は、落下速度が速く危険なので早めに落とします。

■地下への狭い通路は弾に注意して降りましょう。(特にジャンバーがいるので注意)

■岩にジャンバーがいるので注意

■地下:迷路は一番上を進むと楽です。



迷路の終わりに地形に隠れたハッチがあります。①のハッチは下から上にオプションを配置して破壊し、次に②のハッチを後ろにこがりながらオプションを配置して倒します。

《後ジャンバー地帯》



■3回画面左からジャンバーが出てくるので、オプションを配置して倒します。

■岩掘り地帯:レーザーを装備し、岩を掘り進む所は、最初はやや下の方を通ります。

そんな異ディテイクス ステージクリア時の突然死

ACでボスを倒しステージをクリアしたときに、画面中央にいると突然死ぬことがあります。原因是、ボスの当たり判定が残る、プロデューサー町口氏の陰謀、ゴーファーのしわざ…、

4・5・6・7面攻略

●4面…初公開!ピックバイパーのうしろ

■3Dはクセがありますが練習して慣れます。途中で2つに分れる通路は、どちらを進んでもOKです。

■カブセルは33個出るので復活時は可能な限り回収して装備を整えます。ちなみにカブセルの点数は0点です。

■4面をクリアすると、フォースフィールドなどはフルの状態に戻るので張り替える必要はありません。



次は石を破壊します。



肉団子が3体でいくつともいるが、あちこちの肉団子で砦台を壊してます。

●5面…古代の力に打ち勝つことはできるか?

△ポイント モアイのイオンリングに注意

モアイのイオンリングはフォースフィールドを装備しても直撃すると死ぬので注意します。



そして左上を破壊します。



ここは上を掘り進みます。砦台を弾を撃つます。それをなんとか生き残ります。

■前衛でアーヴィングルを装備します。
■フル装備で来るモアイの終わりにオプションハンターが出現するので避けます。

■2体の飛来モアイは先手を打って画面右に出てかわします。

■右を向いているモアイはあらかじめオプションを配置しておいて口が開いた瞬間に倒せるようにします。

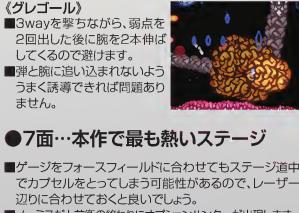
■もしかしたらスクロールの限界まで待って、タイミングよく前に抜けます。

■ボスまでワープアゲーターは6面のためにレーザーに合わせます(もしくはフォースフィールド)。

■回転するモアイ柱は、口をよく狙って撃ち込み倒します。だんだん回転が遅くなるので早めに倒して道を開けます。



最後に真ん中の下で、時計回りにまぐろ回転をまげます。



《グレゴール》
■3wayを撃ちながら、弱点を2回打った後に腕を2本並べて避けてます。

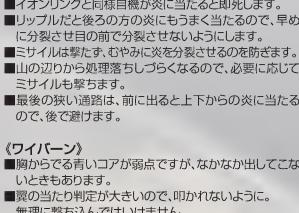
■モアイが倒されたらスクリーンの限界まで待って、タイミングよく前に抜けます。

■ボスまでワープアゲーターは6面のためにレーザーに合わせます(もしくはフォースフィールド)。

■回転するモアイ柱は、口をよく狙って撃ち込み倒します。だんだん回転が遅くなるので早めに倒して道を開けます。



そのままの数秒でヴァイフを倒すことができます。



《7面…本作で最も熱いステージ》
■ゲージをフォースフィールドに合わせてもステージ道中でカブセルをとどめられる可能性があるので、レーザー刃に合わせておとし良いです。

■ノースビーフで前衛の終わりにオプションハンターが出現するので避けます。

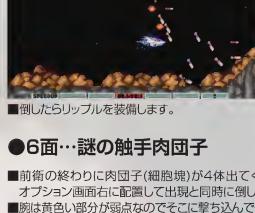
■イオンリングと同様自機が炎に当たると即死します。

■リップルだと後ろの方の炎にもくづくたるので、早めに分裂させたままで分裂させないようにします。

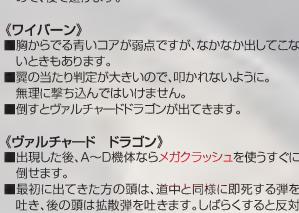
■ミサイルは撃たず、むやみに炎を分裂させるのを防ぎます。

■山の辺から処理落ちしつらくなるので、必要に応じてミサイルも撃ちます。

■最後の狭い通路は、前に出ると上下からの炎に当たるので、後で避けます。



倒したらリップルを装備します。



《8面…》
■胸からでる青いコアが弱点ですが、なかなか出してこないときもあります。

■翼の当たり判定が大きいので、叩かれないように。無理に撃ちこんではいけません。

■倒すとヴァルチャードドラゴンが出てきます。



通路を抜けるといろいろな壁が地帯で倒します。



《ヴァルチャード ドラゴン》
■出現した後、A~D機体ならメガクラッシュを使うすぐに倒せます。

■最初に出てきた方の頭は、道中と同様に即死する弾を吐き、後の頭は拡散弾を吐きます。しばらくすると対戦に進みます。

■フォースフィールドがあれば、うまく巻かれて、中に入つて倒すとよいでしょう。

■倒すと残骸が飛び散りますが、当たり判定はありません。



上の砦台を倒せないの弾を避けます。

8面攻略

●8面…フル装備なら気休めステージ

- パリアを強引替えて、ボスまでゲージをパリアに合わせます。
- 花は当たり判定はありませんが、吸い寄せられるので注意します。
- 初めて花が出てきた直後、上方に狭い通路があるので、そこから入ってレッヂを倒します。
- しばらくするともう1体レッヂが出てくるので、オプションを配慮して倒します。



ショットが抜ければ自機も通り抜けることができます。

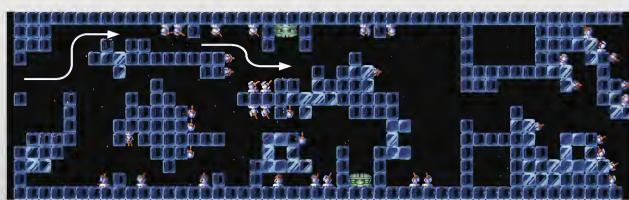
《プロッティング・ワイド》

- ぐく(?)と腕から弾を出しながら吸い込んでくるので、レバーを常に後に入れます。吸い込みの前は、必ず画面左端にいましょう。
- 偶数回目の吸い込みの後に前に突っ込んでくるので、画面左上で待機します。
- パリアがあれば、弾を避けたことより、弱点に打撃込むことに専念します。フル装備なら2回目の吸い込み時に倒します。

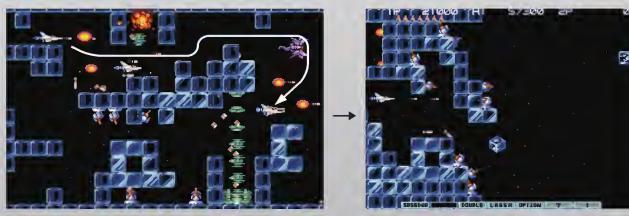
9面攻略

●9面…水晶の檻を抜けて

- グラ最大の山場です。
- 初めてここに辿り着いたら、結晶の飛び方や、復活時の前衛の討伐方などを考えながら進むと良いでしょう。
- 前衛では5個カブセルがでるので全部取れるようにパターンを組んでください。



■結晶ブロックが全部配置されるとこんな感じになるので、上を進みます。

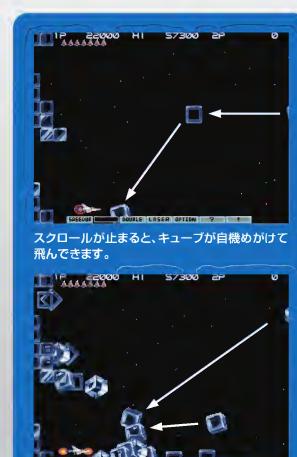


上のハッチはオプションを配置しておき出現と同時に倒し、下のハッチは1回ゲコを放し終わったあとで上に移動してミサイルで倒します。(オプションを2コ装備したときは、下のハッチを破壊した直後くらいにオプションハンターが来ます。)

《キューブラッシュ》
■難敵中の難敵。右図の攻略を参考に、是非頑張ってください。*****

《リザードコード》

- 腕から撃ってくるレーザーは、自機の横座標をボスに近づけると撃ってきません。(ミサイルゲージの上辺りが楽です)
- レーザーを撃つてる間隔をつかみ、上手に切り返します。
- オプションで遮蔽板に撃ち込み倒します。



このようにして少しずつ壁を作っていくます。キューブは少しずらし自機をめり込ませても大丈夫です。始めに飛んでくる1、4、5、7、8回目のキューブで、ある程度壁を作れるようにしてください。



自機の背後から襲ってくる12個目のキューブが問題で、これがキューブラッシュの突破率を下げています。うまく壁ができるなかった場合はいったん画面左に出て避ける必要があります。

フル装備のときは、ここでオプションハンターが来るので、オプションを振って気合で避けるか、リメインオプションを使います。A-HD機体なら、取られた後にメガクラッシュを使うと取り戻すことができます。

■99個すべて固まつたら画面が少しスクロールするので、キューブに漬されないように少し後ろに下がっておきます。

10面攻略

●10面…いよいよ最終面!

- 3WAYを撃つデモが登場し、カブセルを9個取ることでできます。慣れれば問題ないでしょう。
- 9面から復活したときに、保険力カブセルと前衛のカブセルを全部取った場合は、オプションを付け、フォースフィールドにゲージを合わせましょう。それ以外のときは、3回目のオプションを付けてダブルにゲージを合わせましょう。

《テラソ》

- IIと並んで弾は撃ってきませんが、遮蔽板は撃ちかえしてきます。
- はじめは画面端に待機する良いでしょう。
- 腕の当たり判定が大きいのでうかつに近づいてはいけません。

《カバードコア》

- こちらもIIより弱くなっています。
- 上下には動かず、遮蔽板近くで左右に動いてミサイルを避ける良いでしょう。
- 実はカバードコアの真ん中辺りには当たり判定がないので、遮蔽板を破壊したら中に侵入できます。

《ピックコアMK.II》

- 敵軸が離れているときはレーザーを撃ちながら自機に近づき、敵軸がコロコロ近くと、腕を開いて大量のレーザーを放つで大きく避けます。
- コアを一番上に誘導したら、画面上端が安全地帯になります。(フォースフィールドははがれます)

●入り口ハッチ地帯

- デリンジャーコアを倒したら穴の中に入ります。早めにオプションを配慮して上のハッチを破壊しましょう。
- (番号は倒す順番)
- パーティカルを装備して、その次のハッチもザコを出される前に焼しましょう。



③コアが回復後自機にめがけて突っ込んできますので、後ろに下がって避けてください。



④コアが腕を開いてレーザーを撃つので、上に逃げながらおみます。

《クリスタルコア》

- IIの様な安全地帯はありません。
- オプション1個ミサイルさえあれば処理落ちします。
- 腕から撃つてくる細かいレーザーは、当たり判定がむちゃくちゃなので、近距離で避けはいけません。
- 倒した瞬間処理落ちが切れるので、腕からのレーザーに注意します。

《デス》

- 油断しているとあっさりやられるので集中しましょう。
- ミサイルは追跡してくるので大きく避けます。
- 極太レーザーの当たり判定は見た目より大きいので注意。

《デリンジャーコア》

- レーザーは、ピックコアMK.IIやリザードコアと同じく、当たり判定がめでかいで、まともに戦うと、とんでもないことになります。

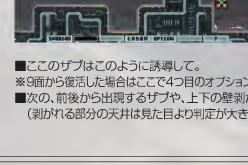
①まず画面左上に張り付いてください。



②コアが向かって右に移動してくるので、オプションを確認して(?)から逃げながります。



ただし、あまり早く上に登ると、レーザーが突き刺さることもあります。



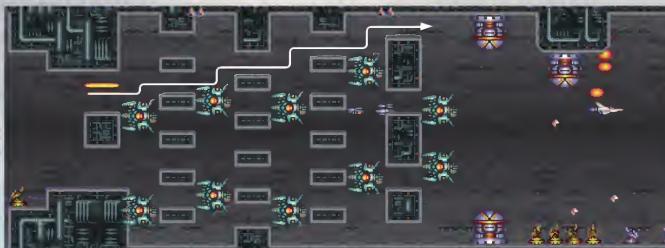
④レーザー攻撃が終わったら①に戻ります。これを繰り返します。



■これでラクチンです。腕が2回目に斜めに開いた時には倒せると思います。

●ガーメイド地帯

- ガーメイド地帯は、通路を塞がないように慎重に倒します。



下のハッチは時計回りに下します。

- せり上がってくる壁は、当たり判定が小さいので、端の方をすり抜けることができます。ただし敵の弾もすり抜けるので注意。

■ 10面攻略

●ミニクラブ地帯

■ミニクラブ地帯は、下でカプセルを2つ回収してから上を進むのが良いでしょう。



■クラブも当たり判定が大きいので、エスケープゾーンから脱出するときは、自機の先端が壁にめり込んでから、レバーを下に入れます。
2回目のクラブのままで、パワーアップゲージがあらじめフォースフィールドに合わせておきます。
2回目のエスケープゾーンから脱出したら、フォースを付けて前進し砲台とハッチを破壊しに行きます。(後から赤ジャパンバーが来るので余計にカプセルを取らないようにします。)

●回転レーザー地帯

■むやみに処理落ちをさせるレーザーがまれで道が塞がれますので、攻撃は最小限にします。
■レーザーの中心にあるバーは、当たり判定がつこう大きいので注意します。
■盤面にゲットボムから大に出てくるのでオプションを左に配置して処理します。
■9面からの復活の場合はここでオプションハンターが出現します。

●対シャドーギア戦

■ままでのエスケープゾーンに入ります。きちんと入らないと足に刺されます。
■上の壁は自機のコブピットまでめり込までも大丈夫です。よくここで死ぬので気合を入れて下さい。なお、青で囲ったところからダッカーが出現することがあります、それを倒すと赤で囲ったところから赤ダッカーがでるので注意します。
■隠れ砲台(図の三角)は当たり判定が先に出てるので近づいてはいけません。



■エスケープゾーンで後からのダッカー2体、前から1体倒したところに、シャドーギアが後にいくので脱出すればおしまいです。

●高速スクロール

ずっとスクロールが速くなり、いよいよ脱出です。ここで死ぬと肉団子からやり直しなので慎重に行きましょう。



■2速以上必要です。
■最初は画面左のほうに詰めて上の通路へ行き、次に下の通路を進みます。
■ジグザグ階段のところは横移動はスクロールに任せ、上下移動のみに専念した方がよいでしょう。だんだん後ろに追い詰められますかが何となります。
■真ん中の一直線の通路に出たらついに激戦のエンディングです。

そんな戦ディウス 敵の当たり判定

敵の中には当たり判定が見た目よりも大きいもののがたくさんあります。
特にボスのレーザー、5面ボスが吐き出すグローム、突如出現するサブなどの当たり判定は

■ バグリスト

●はじめに

AC用グラディウスIIIは非常にバグとデータミスが多いことで有名です。開発者インタビューには上司の結婚式に間に合わせたという言い訳があり残念な気持ちになった人も多いはずです。今回のプログラム改修ではゲームの内容にかかわらない部分においては修正をし、内容に変更がある部分についても最小限にとどめた修正を施しています。

●公式修正版 versionS→3

いわゆる新バージョンと呼ばれるものです。メインプログラムのROMラベルが945512, 945513から945312, 945313に変更されています。この修正では営業上の問題となる最小限の修正にだけとめられ普通に遊び分にはほぼ同じの内容であると言って良いでしょう。

●無敵バグの修正

特定の場所でフォースフィールドを装備すると、敵判定に限って無敵になってしまふバグです。修正箇所は未調査です。

●残機オプションのバグ修正

残機が10機以上あるときに残機オプションを使用すると残機が減るはずなのに逆に増えてしまうバグです。残機のメモリの値がBCDで管理されているのですが、残機オプションのバグではBCD減算を行わず通常の減算で行ってしまったのが原因です。10→4=6になるはずが10×4=0×0となっています。このバグ修正によってスネーカオプションプレイヤーは大変なことになってしまった。というのもエンディング終了後、2周目が始まるときにスネーカオプションが画面に表示されず、装备も出来ないというバグが実際に存在します(後述)。スネーカオプションプレイヤーは最終面でオプションなしの状態にして、2周目開始後に残機オプションを使用する対策を組みます。つまり2周目で強制的に残機を4減らされるというペナルティがあります。この対策として残機オプションのバグを有効活用するという「バグをバグで攻撃する」ということができなくなってしまって、スネーカオプションを使う少数のプレイヤーの狹き門をさらに狭くしているという事態になっています。

●PRESS STARTの修正

COINを投入するとPRESS START 1 PLAYER ONLYと表示されるようになりました。

●PS2移植版

グラディウスIII&IV-復活の神話に収録されました。AC用完全準拠として出されたものです。上記のversion3をもとに作られているようですが目立たない部分で修正されている部分があります。今回はAC用のバグとPS2用の修正を確認した上で作業を行っており、開発ではこぞりと役に立っています。

●PSP移植版

グラディウスポータブルに収録されたものです。webサイト「グラIII研究室(仮)」さんはシャドーギアを破壊するというバグ検証をPSP版で行っています。PSP版がAC版のバグをそのまま再現できるあたりに驚いたものです。なお筆者は所持していませんので確認していません。

●個人修正版 version3→3h,M→mh

ここからはこのイベントのために修正したもの、そのままであるもの、調査できていないものの説明です。version3のROMを使用して個別に修正を行っています。

●残機オプションのバグ・条件付き差し戻し

前述の様にスネーカオプションプレイヤーに害を与えたためスネーカオプション装備時のみ残機オプションのバグが使えるようにversionSのプログラムを移植し直しました。ノーマルオプションではバグは発生しません。

●オープニングデモのパレット制御・修正

デモでグラディウス初代の絵が徐々に出てくる処理の前に1フレーム不完全な画像がでています。キャラクターデータが転送されないにもかかわらず、BGMAPを転送したこと、パレットデータを転送したこと、パレットデータを設定したことが原因です。



《デモ時のデータ転送…そのまま?》

植物面デモの装備を決めた瞬間にコインを投入しゲームを始めるごとに植物面の背景で砂面が遊べてしまうというバグです。サブCPUのデータ転送制御とその初期化にバグがあるようです。この原稿を書く直前でこのバグの存在を思い出し調査と対処がでてきました。



■PS2では修正されたようです。

《ゲームスタート時のキャラクタRAM制御・修正》
コイン投入後スタートボタンを押すと1フレームほどGRADIUS IIIのタイトルが化けています。BGMAPを初期化する前にキャラクタデータを転送しているのが原因です。stage selectを追加した関係でこれとは無関係に初期化処理をいました。



■PS2では修正されました。

●オープニングデモの背景描写・修正

1989の文字が消え、BGMAPも最高潮に達し「グラディウスIII伝説から神話へ」と表示される間の1フレームで画面が暗くなり、次のフレームで上に重ねた背景が表示されます。これは背景のレイヤーの使い方に問題があります。グラディウスIIIの基盤の画像処理機能として3枚の背景を扱うことができます。1989の文字が出ている時(状態X)とタイトルがでている時(状態Y)では下記左のようなレイヤーになっています。

TextとBCのレイヤを削除して同じ絵を描いているので転送に時間がかかり、真っ黒な1フレームが表示されます。サブCPUはBレイヤの描写を行うのですが、データミスの関係で継続にしています。次のフレームでメインCPUがそれを修正してBCの描画完了となります。これがデモ毎、コインをいれた直後に毎回起きて最初は気づかなかったものの何度も遊びぶとちらちらとしてて気になります。ここで下記右のようにレイヤの制御を修正しました。

背景	Text	A	B	背景	Text	A	B
状態X	viper	未使用	1989	状態X	viper	未使用	1989
状態Y	title	未使用	viper	状態Y	title	viper	未使用



■PS2では背景のずれのみ直したようです。

※事項へ続く→



■PS2では修正されました。

■ バグリスト

《Doubleのタイル欠け》

キャラクタが足りなかつたようです。



■PS2では修正されました。

《2wayのタイル欠け》

ピックバイパーの先端1ピットが欠けています。
やはりキャラクタが足りなかつたようです。

■PS2では修正されています。

《オプションのワーク領域の初期化ミス…未調査》

自機が登場したあと動かさずにオプションを装備すると、自機の軌跡が初期化されたままなのでオプションの位置が不定になっています。何度も書いていますがこれがスネークオプションがでなくなるバグの根源です。ノーマルオプションではすこし動けばオプションがでできますが、スネークオプションはまったくでできません。



■PS2では修正されていません。

《敵のワーク領域の初期化ミス…未調査》

グラIII研究室(仮)さんのレポートを見る限り、敵を倒さないと次に出てく敵に倒さなかつた敵の属性が残っているようです。これによってシャドーギアが倒せたり、バブルアイからカプセルがでてきます。

■PS2では未調査です。

《敵の点数処理…未調査》

通常入る点数とは違う点数が入るようです。泡面のハッチで5000点が入るもの有名です。前述の初期化ミスが関連しているようです。

■PS2では未調査です。

《ステージクリア後の地形判定…未調査》

ステージクリア後に何にも当たっていないのにプレイヤーが死亡します。

■PS2では当たり判定が一瞬消えることで死亡は回避されているようです。

《e.laser のサウンド…そのまま》

eレーザーをためたまま地形にあてて消すと、ためた音が継続されます。簡単な調査したのですが、地形にあたまではオブジェクトの管理上存在したままになっています。

■PS2では修正されていません。

《ゲーム中画面描写全般…そのまま》

モアイ面の中で顎張なのですが画面に横線がちらちらと表示されます。これは画面のスキャンライン描写中に該当のVRAMを書き込んでいるためです。メインCPUはスキャンライン描画中にVRAMを書き込まないように動いているのですが、サブCPUは同期していないのが原因です。

■PS2では描写構造がフレームバッファのため発生しません。

《メガクラッシュで画面真っ白その1…そのまま》

メガクラッシュ発動中の背景が白黒と変わるときににかくワープアップ(スピードアップ)が簡単)をするだけで背景が白くなります。宇宙の背景は白くならないで発生する場所は岩面、植物面、要塞面の各内部に限られます。プレイヤー死亡かステージクリアで元に戻ります。

背景の色を変えるタイムがワープアップによって初期化されて停まってしまうのが原因です。このバグは起きないように対策がされているのですが不十分でした。このバグは修正していません。

■PS2では修正されていません。

《メガクラッシュで画面真っ白その2…一部修正》

特定の場所でフォースフィールドを装備すると背景が白くなります。すべての画面で適用され、再びメガクラッシュを使うまで解除されません。メガクラッシュで特定のパレットに白と黒を書き込むまではよいのですが、このパレットを書き込むのがメガクラッシュしかありません。このバグはデモにまで反映されるので修正しました。

■PS2では修正されていません。

《パルチャードラゴンとメガクラッシュ…修正》

1フレームで首が同時に破壊されていることが考慮されています。首を1つ破壊すると首の移動方向が変わるのがこの処理が動いているのかボスがいることになってしまっています。そもそもメガクラッシュで首が倒れるのがバグに見えますが作成段階ではわかりません。このバグはゲームの展開を止めただけで使っても使わなくてもゲームがかわらないと判断し修正しました。

■PS2では修正されています。

《GAMEOVER時のスタートボタン制御…修正》

GAMEOVERと表示されてからネームエントリー時にスタートボタンを押すと強制的にタイトル画面に行きます。処理のかなり上位にスタートボタンを検知するルーチンが含まれており(それも離した→押したではなく単に押したの判断)、意図がよくわかりません。

■PS2では修正されました。

《ネームエントリー後のキャラクタRAM制御…修正》

ROMバッケを切り替えた後にスプライトを消す処理をいれているのが原因です。

■PS2では難易度easy以下だと修正されます。

《プロッティングウィードとメガクラッシュ…そのまま》

ボスにダメージを与えると無敵時間ができます。これは毎フレーム2減り、0になると無敵が解除されます。通常では偶数がふられて0になると無敵が解除されるのですが、メガクラッシュを使うと奇数がふられ何度も0を減らしても0にならず無敵が維持されます。このバグはゲームの展開が変わるので無修正としました。

■PS2では難易度easy以下だと修正されます。

《キューブラッシュとキャラクタRAM書き込み…修正》

キューブが固まるときとキューブが合わったキャラクターが毎回作成されます。画像処理といったほうがよいでしょうか。このときに不正な引数がわたされて0の文字が欠けるという現象がありました。無修正のROMでは発生したところをみたことがないのですがが発見するため不正な引数の時は画像処理を行わないように修正しました。もしもするとこれでキューブの接着ルーチンが変わっているかもしれません。

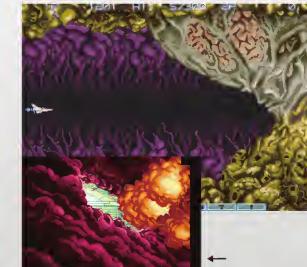
■PS2では未調査です。

《ピギーモードの終了ステージ…修正》

岩面(3面)で終了する処理をとばすと、モアイ面終了時にもピギーモードが終わってしまいます。開始時は構成が違ったかもしれません。

《エンディングの背景描写…修正》

要塞を脱出したあと画面の右上に謎の四角が存在します。これはBGMAPのデータミスです。ただこの四角が気になるところは画面右端に集中しており、バタリアンの後ろの隙間を埋めるためのものが手造りでエンディングに使われたかと思います。



■PS2では修正されていません。

《GAMEOVER時のスタートボタン制御…修正》

GAMEOVERと表示されてからネームエントリー時にスタートボタンを押すと強制的にタイトル画面に行きます。処理のかなり上位にスタートボタンを検知するルーチンが含まれており(それも離した→押したではなく単に押したの判断)、意図がよくわかりません。

■PS2では修正されました。

《ネームエントリー後のキャラクタRAM制御…修正》

ROMバッケを切り替えた後にスプライトを消す処理をいれているのが原因です。

■PS2では難易度easy以下だと修正されます。

《プロッティングウィードとメガクラッシュ…そのまま》

ボスにダメージを与えると無敵時間ができます。これは毎フレーム2減り、0になると無敵が解除されます。通常では偶数がふられて0になると無敵が解除されるのですが、メガクラッシュを使うと奇数がふられ何度も0を減らしても0にならず無敵が維持されます。このバグはゲームの展開が変わるので無修正としました。

■PS2では難易度easy以下だと修正されます。

《サウンドテストのSOUND NO…削除》

表示される値とは別のサウンド番号が再生されます。さらにこのサウンド番号を参照しているテーブルはゲーム中に使用されていません。テストモードはROM容量が足らなくなつたためすべて削除しました。

■PS2ではテストモードに入る方法が不明で確認できません。

新宿ゲーセン
MIKADO



「**噎せるほど** GRADIUS **III**

伝説から神話へ



「噎せるほどグラディウスIII」製作委員会2007 ※KYな複製、ガチホモな過剰接触を禁じます。